任天堂 ファミリーコンピュータ™ HSP-32

# Wizardry®

ウィザードリィII・ダイヤモンドの騎士

## 取り扱い説明書

KNIGHT OF DIAMONDS

THE SECOND SCENARIO

FAMICOM FAMILY

ASCII
ASCII CORPORATION

TURBOFILE

このたびは,『ウィザードリィIII』をお買い上げいただきまして,まことにありがとうございます.

ご使用前にこの"取り扱い説明書"をよくお読みいただき，正しい使用法でご愛用ください．また，この"取り扱い説明書"は再発行いたしませんので，大切に保管してください.

## 使用上のご注意

(1)このカセットは，電池でデータを保存しています．データの保存を確実にするために，必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください．本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり，むやみに電源スイッチをON・OFFすると，保存されているデータが消えてしまうことがあります.

(2)精密機器ですので，極端な温度条件下での使用や保管，および強いショックを避けてください．また，絶対に分解はしないでください.

(3)端子部に手で触れたり，水でぬらさないでください．故障の原因となります.

(4)シンナー，ベンジン，アルコールなどの揮発油ではふかないでください.

(5)テレビ画面から，できるだけ離れてゲームをしてください.

(6)長時間ゲームをするときは，健康のため約2時間ごとに10分~20分の小休止をしてください.

(7)このカセットを無断で複製することを禁じます．また，ゲームの映像，内容などを無断で出版，上映，放送することを禁じます.

(8)シャープのC1ではご使用になれません.

(9)ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください.

# 目　次

■物語 …………………………………………… 4
■ゲームスタート ………………………………… 6
■ゲームの進め方 ………………………………… 7
■ゲームの中断と再開……………………………10
■リルガミン城（Llylgamyn） …………………… 11
■訓練場（Training Grounds） ………………… 13
■ギルガメッシュの酒場（Gilgamesh's Tavern） …… 24
■冒険者の宿（Adventurer's Inn） ………………26
■ボルタック商店（Boltac's Trading Post） ………28
■カント寺院（Temple of Cant） ………………… 32
■町外れ（Edge of Town） ………………………33
■冒険…………………………………………35
■呪文…………………………………………44
　魔法使いの呪文（全24種類） ……………………45
　僧侶の呪文（全29種類） …………………………48
　呪文一覧表……………………………………52
■Q&A…………………………………………54

マニュアルイラスト・安藤久美子
パッケージ／マニュアルデザイン・ページフィールド

# 物　語

ニルダ（Gnilda）の杖は，それを作りし者の鍛造技術を示す最高の作品であった．適切に使われたとき，その杖はリルガミン（Llylgamyn）の街を，すべての侵略者から護る，無敵の街にしたのである．その杖の放つ力場は，武器による攻撃にも，いかなる魔法をもってしても，決して打ち破ることはできなかった．そして，リルガミンの街を脅かす意図を持ったものは街に近付くことすらできず，悪意のないものは自由に出入りすることができたのである．

杖の力による防御は完璧なものであった．しかし，ただ一つの致命的な欠点を持っていたのだ……．

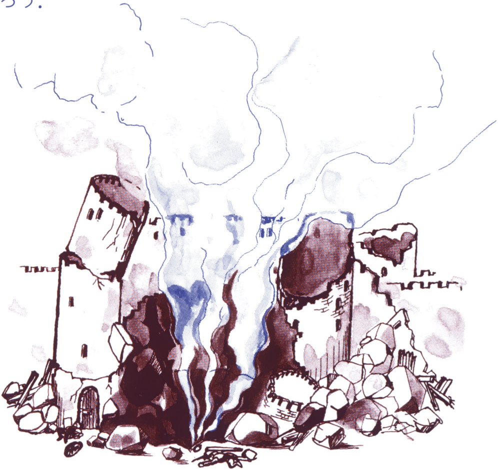
杖は，リルガミンで生まれたものに対して，なんら力を持たなかったのである．それゆえ，悪の心をもって生まれたダバルプス（Davalpus）には，闇の力に助けられて，リルガミンの王位を奪い，王家を滅ぼすことが可能だったのだ．

だが，幸いなことに，この突然の襲撃から逃れて，若きマルグダ（Margda）王女とアラビク（Alavik）王子の姉弟は生き延びた．

そして，マルグダとアラビクは，ダバルプスを倒す唯一の望みにすべてを託した．その望みとは，偉大なる英雄〝ダイヤモンドの騎士（The Knight of Diamonds）〟の伝説に名高い鎧だったのである．旧王家の姉弟は力を合わせてこの鎧を取り戻した．

神秘的な装束に身を固めたアラビクは，リルガミン城へ攻め上がった．勇壮なる戦いの末，ダバルプスは倒れた．しかし，彼は死ぬ間際に，呪いの言葉を発した．その呪いの威力は凄まじく，彼等2人の戦場であった城は崩れ落ち，あとには大地に開いた煙たなびく穴だけが残された．ダバルプスとアラビク，そしてかの偉大なる杖は消え失せた．

もし，杖が戻らなければ，リルガミンの街は滅びてしまうであろう．



# ゲームスタート

ファミコンにウィザードリィIIIのカセットをセットし，電源を入れると，タイトルが表示されます．セレクトボタンか✚ボタンで⇨を上下させて，『ゲームを始める(Start game)』か，『スイッチを変更する(Select switches)』かを選び，スタートボタンまたはAボタンを押してください．

## ■スイッチの変更

スイッチの変更では，英語・日本語の切り換え，迷路の表示，音の有無が選択できます．

## ■コントローラの操作

✚ボタン…コマンドを選ぶ．

Aボタン…コマンドを決定する．

Bボタン…コマンドの取り消し，またはコマンドメニューの一番下にあるコマンドを選択する．迷宮の中では，キャンプを設営する．

セレクトボタン…名前入力のとき，文字セットを変える．迷宮では補助コマンドを選択する．

スタートボタン…名前入力のとき，入力を終了する．

## ■保存されているデータの消去方法

まず，『町外れ』の『訓練場』で，『キャラクタを消す』ですべてのキャラクタを消してください．その後，もう一度『キャラクタを消す』を実行すると，「バックアップデータをリセットしますか？」と表示されますから，『はい』を選ぶと購入したときの状態に戻ります．もし，中古品のカセットを購入された場合も，この手順を実行すれば新品と同じになります．

# ゲームの進め方

## ■始めてウィザードリィをプレイする方へ

### 1.まず最初にキャラクタ作成…町外れの訓練場(p.13)

このゲームではまず，冒険をするキャラクタを作る必要があります．キャラクタは，町外れの訓練場で作ります．しかし，すぐに迷宮で冒険をしてみたいというせっかちな人のために，キャラクタが6人登録してあります．

### 2.次にパーティを組む…ギルガメッシュの酒場(p.24)

キャラクタを作ったら次は，酒場でパーティ(一緒に冒険するグループ)を組みます．ウィザードリィでは，最大6人までのパーティで冒険します．もちろん1人でも冒険できますが，モンスターに勝つのは難しいでしょう．

### 3.武器，防具を買う…ボルタック商店(p.28)

最初から登録されているキャラクタは，お金は持っていませんが，ある程度の武器・防具を身につけています．しかし，自分で作ったキャラクタは，わずかのお金以外は何も持っていません．このまま冒険に行ってモンスターと戦うと，まず確実にやられてしまいますから，ボルタック商店で武器，防具，薬などを買いましょう．

### 4.いよいよ冒険に出発！…町外れの迷宮 (p.33)

ウィザードリィIIIの冒険の舞台は，地下6階まである，広大な迷宮です．その入口は町外れにあります．迷宮に入るとまず最初に，入口の階段を降りた所でキャンプをします．ここで，購入した武器，防具を装備したり，パーティの隊列を整えたりして，冒険の準備をしてください．

### 5.さあ，冒険だ！（p.35）

キャンプをたたむと，迷宮の通路が表示されます．パーティは，この迷宮の中でモンスターと戦ったり，アイテムを探したりします．モンスターは一度に何匹も出てきますが，一番手前のモンスターが表示されます．モンスターに勝つと経験値が得られ，たまに宝箱が見つかります．しかし，たいてい罠がありますから，すぐに開けてはいけません．盗賊がうまく罠をはずして宝箱を開ければ，いろいろなアイテムやお金が手に入るでしょう．

### 6.休息…冒険者の宿（p.26）

モンスターと戦って負傷したり，呪文の力が少なくなったら，無理をせずに城に戻り，宿に泊まって体力と呪文の力を回復しましょう．また，経験値が一定の量に達していればレベルが上がります．迷宮の中ではレベルが上がりませんから，ある程度，経験値がたまったら，宿に泊まってレベルを上げてください．

### 7.復活と治療…カント寺院（p.32）

冒険していると，キャラクタが死んだり，麻痺したり，石になってしまうことがあります．そんなときは，ここで復活や治療をしてくれます．

以上でゲームの大体の流れがお分かりいただけたと思います．詳しい説明は，それぞれのページを読んでください．

## ■熟練のウィザードリィプレイヤーの方へ

すでに前作をプレイされた方なら，このマニュアルをほとんど読まずにプレイできるでしょう．しかし，呪文体系に変更が加わりましたので，p.44からの説明を良く読んで間違えないようにご注意ください．

## ■キャラクタの移動

前作のカセットと，アスキー発売の「ターボファイル」または「ターボファイルII」があれば，前作で育てたキャラクタのデータを移すことができます．ただし，レベルは1になります．名前と職業および性格はそのままです．ですから，忍者やロードを転送することもできます．特性値はある程度低くなってしまうかもしれませんが，転送前のキャラクタの特性値が高ければ，転送後のキャラクタの特性値も訓練場で作られた普通のキャラクタよりも高くなります．また，お金は最大で500G.P.までは残りますが，アイテムは残りません．

転送は次のような手順で行ないます．

1.前作のキャラクタデータの入っているターボファイルをファミコンにつなぎます．

2.『町外れ(Edge of Town)』に行き，『ターボファイルを使う(Turbo File)』を選択します．

3.『キャラクタの移動(Move Character)』を選択します．

4.もし，ウィザードリィＩとIIの両方のデータがセーブされている場合はどちらのシナリオから転送するかを選びます．

5.名簿が表示されますから，転送したいキャラクタを選んでください．ただし，すでに20人のキャラクタが登録されていたり，同じ名前のキャラクタがいると転送できません．

# ゲームの中断と再開

## ■ゲームを中断して電源を切りたいとき

●城にいるとき…『町外れ』に行き,『ゲームを中断する(Leave Game)』を選択してください. そして必ず, リセットスイッチを押しながら電源を切ってください. リセットスイッチを押さずに電源を切ると, バックアップが確実にできず, データがおかしくなることがあります.

●地下迷宮にいるとき…セレクトボタンを押すとコマンドが表示されますから,『冒険の中断(Quit)』を選択してください. 冒険は中断し, 画面は城に戻ります. 後は, 上の「城にいるとき」の手順に従ってください.

## ■ゲームを再開したいとき

地下迷宮で冒険を中断したパーティは, まだそこにいて冒険の再開を待っています. 電源を入れたらまず,『町外れ』に行き,『冒険の再開(Restart An "Out" Party)』を選んでください. 地下迷宮にいるキャラクタの名簿が表示されますから, その中の一人を選ぶと冒険が再開します. 冒険中に誤ってリセットスイッチを押した場合も上の手順に従ってください.

## ■ご注意

ウィザードリィは, プレイしている間に起こったさまざまな情報を絶えずバックアップメモリに書き込んでいます. 電源を切る, もしくはリセットボタンを押すという動作は必ず, 正式なゲームの終了を選択した後に行ってください. もし, 終了以前に電源を切ったり, リセットボタンを押すと, バックアップデータが壊れることがありますので注意してください.

# リルガミン城(Llylgamyn)

ゲームを始めると，あなたは城の中にいます．城はすべての冒険の出発点であり，中継地点であり，また終点でもあります．冒険の途中，いつでも戻ってきて，疲れをいやしたり，必要なものを買ったりできます．

## ●ギルガメッシュの酒場(Gilgamesh's Tavern)

パーティ（一緒に冒険するグループ）を組み，キャラクタのデータを調べたり，武器，防具を装備したりして冒険の準備をします．

## ●冒険者の宿(Adventurer's Inn)

冒険で疲れた体を休ませ，体力や呪文の力を回復します．また，経験値が一定の量になると，ここでレベルが上がります．

## ●カント寺院(Temple of Cant)

冒険で死んだキャラクタを生き返らせてくれます．また，麻痺したり石化したキャラクタの治療もしてもらえます．ただし寄付金が必要です．

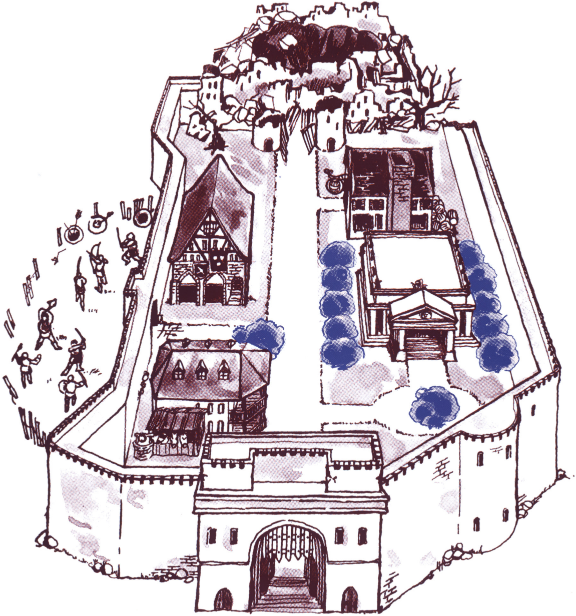
## ●ボルタック商店(Boltac's Trading Post)

武器，防具，その他のさまざまなアイテムを売り買いします．また，アイテムの呪いを解いたり，正体不明のアイテムの識別などもできます．

## ●町外れ(Edge of Town)

キャラクタを作る訓練場，冒険の舞台である迷宮への入口などがあります．

## リルガミン城

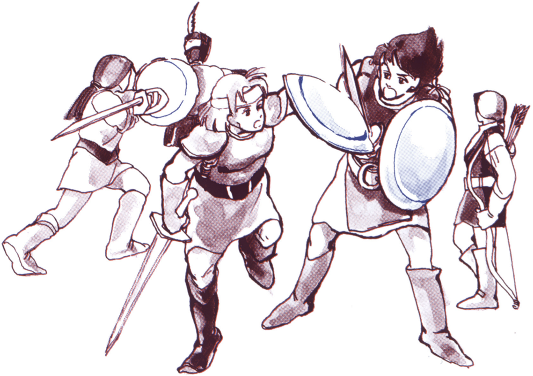


# 訓練場(Training Grounds)

## ■キャラクタの作成(Create)

迷宮は，最大6人までのパーティを組んで冒険します．パーティのメンバーを選ぶときは，戦士だけではなく，呪文を唱えられる魔法使いや僧侶もいた方が良いでしょう．さらに盗賊やビショップもいると便利です．これらのキャラクタを作るのがこの訓練場なのです．

訓練場に入ったら,『キャラクタを作る(Create)』を選択してください．

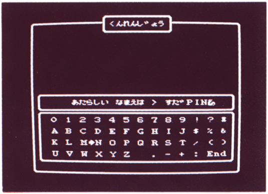


### (1)名前を付ける

まず，キャラクタの名前を入力してください．長さは8文字までです．後で説明する『名前を変える』コマンドもありますから，最初は適当な名前を付けて，後から変更しても良いでしょう．『オワリ(End)』を選ぶか，スタートボタンを押すと，そのキャラクタを本当に作るかどうかを聞いてきます．もし名簿の中に同じ名前があると，そのキャラクタのデータが表示されます．

名前入力時のコントローラの操作方法

✚ボタン…………カーソル(⇨)を動かす
Aボタン…………文字を入れる
Bボタン…………文字を消す
セレクトボタン…文字セットを切り替える
(ひらがな，カタカナ，英大文字，英小文字)
スタートボタン…入力を終わる




セレクトボタンで文字セットを選び，8文字までの好きな名前を付けてください。

## (2) 種族を決める

次にキャラクタの種族を決めます．

人間(Human)…いわゆるなんでも屋で，特に秀でたり，劣っている特性はありません．あえて挙げれば信心深さが不足しているくらいです．

エルフ(Elf)…賢くて信心深いのですが，あまり丈夫ではありません．呪文を使うのがとても上手です．

ドワーフ(Dwarf)…強く，しかも丈夫ですから，最高の戦闘員になれます．

ノーム(Gnome)…敬虔で敏捷な彼等は，地震の間でも，地下でお祈りをささげているくらいですので，素晴らしい僧侶になれます．

ホビット(Hobbit)…敏捷で非常に運が強いので，優秀な盗賊になれます．

種族と基本特性値

| | 人間 | エルフ | ドワーフ | ノーム | ホビット |
|---|---|---|---|---|---|
| 力 | 8 | 7 | 10 | 7 | 5 |
| 知恵 | 8 | 10 | 7 | 7 | 7 |
| 信仰心 | 5 | 10 | 10 | 10 | 7 |
| 生命力 | 8 | 6 | 10 | 8 | 6 |
| 素早さ | 8 | 9 | 5 | 10 | 12 |
| 運の強さ | 9 | 6 | 6 | 7 | 15 |

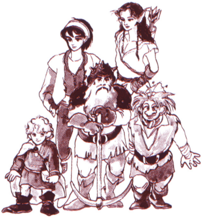
力(Strength)…筋力の強さを表し，戦闘能力に影響します．
知恵(I.Q.)…知能指数を示し，魔法使いの呪文を唱える能力を決定します．
信仰心(Piety)…信心深さを表し，僧侶の呪文を唱える能力を決定します．
生命力(Vitality)…ヒットポイント（これがゼロになると死にます）に影響します．
素早さ(Agility)…機敏さを示し，攻撃の順序に関係します．また罠を見抜き，外す能力に影響を与えます．
運の強さ(Luck)…運が強いと，いろいろと神秘的な助力があります．

**重要な変更**

特性値の最大値が次のように変わりました．

最大値＝基本特性値＋10

これは，種族の個性を明確にするための変更です．また，忍者の必要特性値とホビットの特性値も変わりました．



## (3)性格を決める

次にキャラクタの性格(Alignment)を決めます．この性格というのは，キャラクタの世界観で，善，中立，悪のいずれかを選択できます．おばあさんが，通りのはげしい道を渡ろうとしているのを見たら，それぞれの性格ならこんな風にふるまうでしょう．

善(Good)…本当の善人ですから，わざわざ行って助けるという，近頃珍しいタイプです．

中立(Neutral)…自分が同じ道を渡っているなら助けてあげます．普通の人ですね．

悪(Evil)…自分の利益になるなら助けてあげるという，自分に正直な人です．

選んだ性格によっては，なれない職業があります．さらに，善のキャラクタと悪のキャラクタとは一緒には冒険できません．

### 職業と性格の対応

| | 善 | 中立 | 悪 |
|---|---|---|---|
| 戦士 | ○ | ○ | ○ |
| 魔法使い | ○ | ○ | ○ |
| 僧侶 | ○ | × | ○ |
| 盗賊 | × | ○ | ○ |
| ビショップ | ○ | × | ○ |
| 侍 | ○ | ○ | × |
| ロード | ○ | × | × |
| 忍者 | × | × | ○ |

### (4)職業を決める

キャラクタの選べる職業(Class)は8つあり，それぞれ最低限必要な特性値があります．例えば，戦士なら力が11以上，魔法使いなら知恵が11以上必要です．しかし，どの種族もそのままの特性値では，どの職業にもなれません．そこで，特性値の下に表示されるボーナスポイントを加えて，必要な値になるように調整します．✚ボタンの上下で特性を選び，左右で値を変更します．画面の右側に表示されるのが選べる職業です．ボーナスポイントが0になったら，Aボタンを押してください．✚ボタンで職業を選び，Aボタンで決めます．

### (5)名簿に登録する

職業を選ぶと，キャラクタは完成です．次に，このキャラクタを名簿に登録するかどうか聞いてきます．気に入ったキャラクタができたら『はい』,気に入らなければ『いいえ』を選んでください．名簿には20人まで登録できます．

各職業に必要な特性値

| | 戦 | 魔 | 僧 | 盗 | ビ | 侍 | ロ | 忍 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 力 | 11 | — | — | — | — | 15 | 15 | 15 |
| 知恵 | — | 11 | — | — | 12 | 11 | 12 | 17 |
| 信仰心 | — | — | 11 | — | 12 | 10 | 12 | 15 |
| 生命力 | — | — | — | — | — | 14 | 15 | 16 |
| 素早さ | — | — | — | 11 | — | 10 | 14 | 15 |
| 運の強さ | — | — | — | — | — | — | 15 | 16 |

(注) —記号の付いている値はいくつでもかまいません

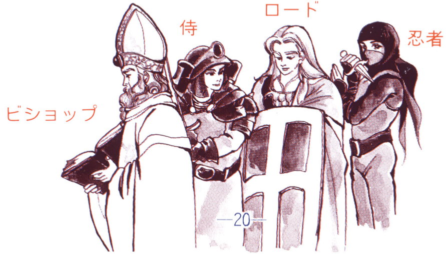
戦士(Fighter)…高いヒットポイントを持ち，武器による直接攻撃に向いています．ほとんどすべての鎧，武器を使えます．
魔法使い(Mage)…魔法使いの呪文を唱えることができます．ヒットポイントは低く，短刀，杖，ローブしか装備できません．
僧侶(Priest)…僧侶の呪文を唱えることができます．戦士と同程度のヒットポイントを持っていますが，戦士ほどうまく戦うことはできません．メイスやフレイルなどの特別に清められた武器しか使えず，軽い鎧しか装備できません．ゾンビなどのアンデッド(死にぞこない)系モンスターの呪いを解き，追い払う，ディスペル(Dispell)という力を持っています．
盗賊(Thief)…宝箱の罠を見抜き，外すのが得意です．魔法使いよりは高いヒットポイントを持っています．短剣，短刀が使えて，革の鎧，小型の楯を装備できます．

ビショップ(Bishop)…僧侶と魔法使いの中間的な存在です．両者の中間のヒットポイントを持ち，僧侶の武器と革の鎧を装備できます．魔法使いの呪文から覚え始め，レベル4になると僧侶の呪文を覚え始め，ディスペルができるようになります．正体不明のアイテムを識別し，正体を見極められます．

侍(Samurai)…風変わりな闘士です．戦士と同じくほとんどすべての武器と防具を使えます．最初は戦士よりもヒットポイントが高いのですが，長い目で見れば戦士の方が高くなります．レベル4からゆっくりと魔法使いの呪文を覚え始めます．

ロード(Lord)…戦士と僧侶の組み合せです．ヒットポイントと能力は戦士と同程度です．レベル4から僧侶の呪文を覚え始め，レベル9からディスペルができます．

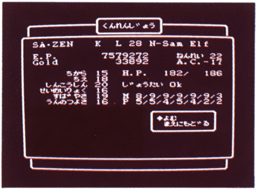
忍者(Ninja)…非人間的な戦闘機械です．ほとんどすべての武器，防具が使えますが，何も持たないときに最高の働きをします．素手で戦うと大打撃を与えたり，一撃で強敵を倒すこともあります．レベルが上がるほど，アーマークラス(防御力)が良くなっていきます．呪文は使えません．盗賊より多少腕は落ちますが，宝箱の罠を見抜き，外せます．



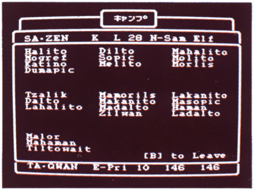
## ■訓練場でのその他のコマンド

●キャラクタを見る(Inspect)…キャラクタのデータを知りたいときに使います．このとき，『呪文書を読む(Read)』で，呪文書(覚えた呪文のノート)を見ることができます．

キャラクタのデータ表示




キャラクタの呪文表示




●キャラクタを消す(Delete)…作ったキャラクタが気に入らないときに使います．本当に削除するかどうか聞いてきます．

●名前を変える(Change Name)…最初に名前を入力したときと同じ要領で，新しい名前を入れてください．

●職業を変える(Change Class)…キャラクタは転職することができます．このコマンドを選ぶと，転職できる職業がすべて表示されますから，レベルが上がったときに試してみましょう．

転職すると年齢が上がり，レベル1に戻り，経験値は0になり，特性値はそのキャラクタの種族の基本値に戻ります．しかし，ヒットポイントの最高値は変わりませんし，覚えた呪文はそれぞれ1回だけ唱えることができます．また，すでに1つ以上知っているレベルの呪文も覚えられます．

## ■キャラクタのデータの意味

性格と職業…次のような省略形で示されます.

G…善　N…中立　E…悪

Fig…戦士　Mag…魔法使い　Pri…僧侶　Thi…盗賊

Bis…ビショップ　Sam…侍　Lor…ロード　Nin…忍者

レベル(L)と経験値(E.P.)…モンスターを倒すと経験値が増え，それが一定の量に達すると，宿で休んだときに次のレベルへ上がります．経験値は12桁，レベルは4桁(ただし，表示は3桁)までです．

年齢(Age)…50歳を過ぎると，生命力が弱くなっていきます．

お金(Gold)…最初は少ししか持っていません．モンスターを倒して増やしていきます．お金は12桁まで持てます．

アーマークラス(A.C.)…この値が小さいほど敵の攻撃が当たりにくくなります．裸のときは10で，防具を装備すると小さくなります．－10でシャーマン戦車と同じくらいの防御力になります．

ヒットポイント(H.P.)…傷を負うたびに差し引かれ，ゼロになると死んでしまいます．/の左が現在の値，右が最高値です．宿で休むか，呪文，魔法の薬などによって回復できます．

状態(Status)…通常の健康な状態はOK(正常)です．しかし，催眠(Asleep)，恐慌(Afraid)，麻痺(Paralyzed)，服毒(Poisoned)，石化(Stoned)，死亡(Dead)，灰化(Ashed)，喪失(Lost)などの状態になることもあります．キャラクタがOkでないときは，呪文を使うか，城に戻ってから寺院の世話になれば(お金が必要ですが)回復できます．

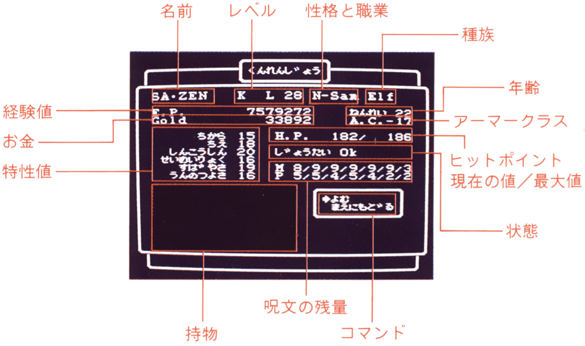
呪文の残量(M,P)…呪文は，魔法使い(M)と僧侶(P)のものがあり，それぞれ7つのレベルがあります．レベルが上にいくほど強力になります．数字は，そのレベルの呪文を唱えられる回数です．呪文の回数は冒険者の宿で休むと回復します．

持物…作ったばかりのキャラクタは何も持っていません．商店で買物をしたり，迷宮でアイテムを拾ったりすると，この欄に持物が表示されます．各自8個までのアイテムを持てます．アイテム名の前に記号が表示されることがありますが，それらは以下のような意味を持っています．

＊…装備している

＃…装備できない

？…手に入れたばかりで，正体不明である

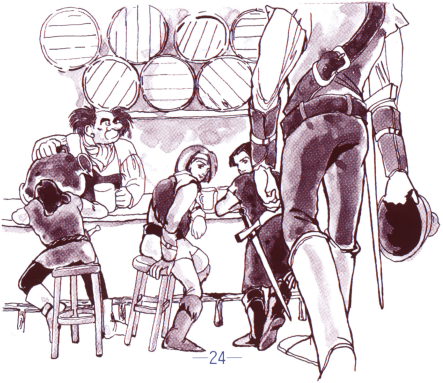


## ギルガメッシュの酒場(Gilgamesh's Tavern)

冒険の始まりがこの酒場です．ここで，一緒に冒険に旅立つ6人までのメンバーを集め，パーティを組みます．

次の5つのコマンドがあります．

●仲間に入れる（Add）…パーティにメンバーを加えます．キャラクタの名簿が表示されますので、✚ボタンとAボタンで選んでください．このとき，すでに選んだキャラクタと性格が合わないキャラクタは名簿に表示されません．たとえば，善のキャラクタを選ぶと，悪のキャラクタの名前が消え，善と中立のキャラクタの名前だけが表示されます．酒場では，性格の合わないパーティは組めないのです．また，状態がOKでないキャラクタを加えて，迷宮へ連れて行き，呪文で回復することもできます(城内では呪文は使えません)．



●仲間から外す(Remove)…選んだキャラクタが気に入らないときに使います．

●調べる(Inspect)…パーティに加えたキャラクタの状態を調べます．データの見方，意味は訓練場で説明してあります．このとき，次のコマンドが使えます．

●装備する(Equip)…武器，防具，その他のアイテムを身に付けます．武器，防具などは装備せずに持っているだけでは効果を発揮しません．装備したアイテムは，そのアイテムの左に＊という記号が表示されます．

●渡す(Trade)…他のメンバーにアイテムを渡します．ただし装備している物は渡せません．メンバーの名前が表示されますから指定してください．名前の右に表示される数字は，そのメンバーの持っているアイテムの数です(1人で8個まで持てます)．

●お金を集める(Pool Gold)…高い買物をするときなどに，他のメンバーの持っているお金をすべて集めます．

●読む(Read)…キャラクタの持っている呪文書を読み，どの呪文を覚えているかを確認できます．

●捨てる(Drop)…要らないアイテムを捨てるときに使います．ただし，装備しているアイテムは捨てられません．捨てた物は取り戻せませんので慎重に使ってください．

●お金を山分けする(Divvy Gold)…パーティ全員の所持金を等分に分配します．

●外へ出る(Leave)…パーティを組んだらこのコマンドで外へ出ます．

# 冒険者の宿(Adventurer's Inn)

ここは疲れた冒険者たちに休息の場を与え，ヒットポイントと呪文の力を回復するところです．

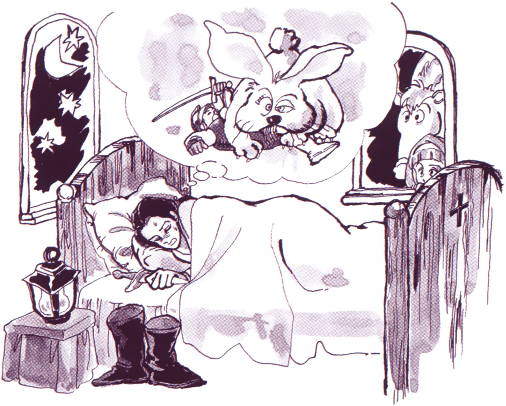
宿に入ったら，休ませたいメンバーと，5種類の中から泊まる部屋を選びます．馬小屋ならただで泊まれますが，呪文の力が回復するだけで，ヒットポイントは回復しません．他の部屋では，1週間休息するごとに，ヒットポイントは回復していき，持ち金は減っていきます．値段の高い部屋ほど回復は早くなります．ウィザードリィでは年齢も重要な要素ですから，長い時間を無意義にベッドで過ごさぬよう注意してください．

ヒットポイントがすべて回復するか，持ち金が無くなるか，あるいはBボタンが押されるまで，自動的に休息を続けます．部屋に入る前に，『お金を集める(Pool Gold)』コマンドで他のメンバーのお金を集めておくと便利です．

### 有料の部屋の値段とHPの回復率

| 部屋 | 値段（GP／週） | 回復率（HP／週） |
|---|---|---|
| 簡易寝台 | 10 | 1 |
| エコノミールーム | 50 | 3 |
| スイートルーム | 200 | 7 |
| ロイヤルスイート | 500 | 10 |

宿に泊まったときに経験値が一定の量に達しているとレベルが上がります．レベルが上がると，ヒットポイントの最大値が増え，特性値が変わり（上がることも下がることもあります），新しい呪文を覚えたり，呪文の使用回数が増えたりします．経験値が足りないときは，次のレベルまでに必要な経験値が表示されます．



# ボルタック商店(Boltac's Trading Post)

城の商業の中心は，ボルタックという名の親切なドワーフが経営する商店です．しかし，すべてのドワーフと同じくボルタックは金が好きで，もしもできるならば，あなたの鎧をあなたに売りつけるような男です．もっとも，彼は市場を独占しているのでかなり良くしてくれます．

店の前まで来たら，中に入るメンバーを選んでください．ここでは次のことができます．

●買う(Buy)…一度に8つの商品とその値段が表示されます．✚ボタンを上下に押すと⇨が1行ずつ動き，左右に押すとページ単位で動きます．買う物が決ったらAボタンを押してください．値段の右に♯記号の付いている商品は，そのメンバーには装備できませんが，購入することはできます．

●売る(Sell)…迷宮で拾ったり，要らなくなった物を売ることができます．価格は店で買うときの半額になります．ただし，拾ったままで正体不明のアイテムは買ってもらえません．ボルタックに金を払って識別してもらうか，迷宮に入りビショップに識別させて正体がはっきりすれば売れるようになります．また，アイテムによっては，ボルタックに購入を断られることもあります．

●呪いを解く(Uncurse)…呪われたアイテムを装備してしまい，外せなくなったときに使います．アイテムのパワーに応じた料金を請求されます．ただし，呪いを解いたアイテムは無くなります．

●識別する(Identify)…ビショップの能力と同じです．迷宮で入手した物は最初，正体不明ですが，識別すると，売ったり使えるようになります．アイテムによって異なる料金が必要です．
●お金を集める(Pool Gold)…パーティ全員の持ち金を店に入ったメンバーに集めます．

この店では最初，29種類の商品を売っています．冒険者が迷宮で見つけた物を売ると商品は増えていきます．ただし，呪いのかかった物を売っても商品リストには入りません．また，魔法のかかっていない通常の商品は無限に入荷しますが，魔法のかかった商品はそうもいかず，品切れが起こるかもしれません．そうなったら，冒険者が迷宮で手に入れた物を売って補充する以外にありません．有限の商品にご注意ください．

## 商品リスト

　表中の「装備可能」はそのアイテムを装備できる職業名の頭文字を示します．

F…戦士(Fighter)　　B…ビショップ(Bishop)
M…魔法使い(Mage)　S…侍(Samurai)
P…僧侶(Priest)　　L…ロード(Lord)
T…盗賊(Thief)　　N…忍者(Ninja)

### 武器

| 商　品　名 | 価　格 | 装備可能 |
|---|---|---|
| 剣(Long Sword) | 25 | F S L N |
| 短剣(Short Sword) | 15 | F T S L N |
| メイス(Mace) | 30 | F P B S L N |
| フレイル(Flail) | 150 | F P S L N |
| 杖(Staff) | 10 | F M P T B S L N |
| 短刀(Dagger) | 5 | F M T S L N |
| 良い短剣(Blade of Biting) | 15000 | F T S L N |
| 鉄の杖(Rod of Iron) | 3000 | M B |
| 堅い杖(Studly Stuff) | 2500 | F M P T B S L N |

### 薬

| 商　品　名 | 価　格 | 装備可能 |
|---|---|---|
| 傷薬(P of Curing) | 500 | F M P T B S L N |
| 毒消し(P of Neutralizing) | 300 | F M P T B S L N |
| 煙玉(P of Glass) | 1500 | F M P T B S L N |

## 防具

| 商品名 | 価格 | 装備可能 |
|---|---|---|
| バックラー(Buckler) | 20 | F P T B S L N |
| 楯(Shield) | 40 | F P S L N |
| ローブ(Robes) | 15 | F M P T B S L N |
| 革の鎧(Leather Armor) | 50 | F P T B S L N |
| 鎖かたびら(Chain Mail) | 90 | F P S L N |
| 胸当て(Breast Plate) | 200 | F P S L N |
| 鎧(Plate Mail) | 750 | F S L N |
| 兜(Helm) | 100 | F S L N |
| 堅い革鎧(Padded Leather) | 1500 | F P T B S L N |
| 光る鎖かたびら(Shiny Chain) | 1500 | F P S L N |
| ますらおの鎧(Sturdy Plate) | 1500 | F S L N |
| 鉄の楯(Iron Shield) | 1500 | F P T S L N |
| 胴鎧(Body Armor) | 1500 | F P S L N |
| 銅の小手(Gloves of Copper) | 6000 | F S L N |

## 巻物

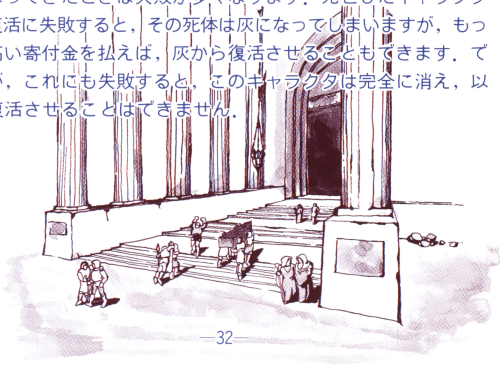
| 商品名 | 価格 | 装備可能 |
|---|---|---|
| 眠りの[S]([S] of Sleep) | 500 | F M P T B S L N |
| 痛みの[S]([S] of Pain) | 500 | F M P T B S L N |
| 炎の[S]([S] of Fire) | 500 | F M P T B S L N |

# カント寺院(Temple of Cant)

パーティが迷宮から城に戻ったとき,死亡,麻痺その他の正常でない状態の者がいると,城の警備兵がそのメンバーをパーティから外して,このカント寺院へと連れて来ます.ただし,毒を受けた(Poisoned)メンバーは自力で回復しますから，寺院に連れて行かれることはありません．また，永久に失われてしまった(Lost)メンバーは埋葬されます．

寺院に入ると，収容されているキャラクタの名前が表示されますから，誰を助けるのかを選んでください．必要な寄付金が示され，誰が払うのかを聞いてきます．

麻痺(Paralyzed),石化(Stoned)の状態なら確実に回復します．死亡(Dead)や灰化(Ashed)の状態から復活させる場合，キャラクタに充分な生命力があればたいてい成功しますが，老いて弱くなってきたときは失敗が多くなります．死亡したキャラクタが復活に失敗すると，その死体は灰になってしまいますが，もっと高い寄付金を払えば，灰から復活させることもできます．ですが，これにも失敗すると，このキャラクタは完全に消え，以後復活させることはできません．



# 町外れ(Edge of Town)

パーティを組み，装備も買ったら，いよいよ迷宮の冒険に出発です．迷宮の入口は町外れにあります．町外れで『迷宮に入る(Maze)』を選んでください．なお，町外れで訓練場に入ったり，補助機能を使うとパーティは解散してしまいます．

町外れには次のコマンドもあります．

●冒険の再開(Restart An "Out" Party)…迷宮の冒険中に，『冒険の中断(Quit)』を使ったり，誤ってリセットボタンを押したパーティの冒険を再開するときに使います．迷宮にいるキャラクタの名簿が表示されますから，冒険を再開したいキャラクタを1人選んでください．そのキャラクタを含むパーティで冒険を再開することができます．ただし，唱えていた呪文(ロミルワ，ラツマピック，マポーフィック)の効果は無くなっています．また，メンバーの順番も入れ替わっています(名簿に登録されている順番になります)．ですから，冒険を再開したときには，すぐにキャンプを設営して，呪文を唱え直し，『再編成(Reorder)』でメンバーの順番を整えてください．

また，冒険を中断したときに，パーティの中に死亡したキャラクタがいた場合，冒険を再開してもそのキャラクタはパーティの中にいません．しかし，その近くにいるはずですので，セレクトボタンを押し，『仲間を探す(Search)』で捜索し，パーティに加えてください．

●ゲームを中断する(Leave Game)…電源を切る前にこのコマンドを使ってください．なお，データの保存を確実にするために，リセットスイッチを押しながら電源を切ってください．

●ターボファイル(Turbo File)…ターボファイルは，アスキーから発売されている，ファミコン用の記憶装置です．ウィザードリィは，冒険中の情報を常にカセット内のメモリ(記憶装置)に書き込んでいますが，ターボファイルにデータを書き込んでおくと，もし万一，カセット内に保存されているデータが壊れてもデータを復活できます．また，ウィザードリィⅠ，Ⅱがあれば，前作で育てたキャラクタをターボファイルを使って転送することもできます．

ターボファイルにデータを書き込むときは，プロテクトスイッチ(PROTECT SWITCH)をOFFにしてください．このスイッチがONになっていると，データが書き込めません．

ウィザードリィⅠ，Ⅱのデータが書き込まれているターボファイルに，ウィザードリィⅢのデータを書き込んでも前作のデータが消えるようなことはありません．

他のゲームのデータが書き込まれていると，ウィザードリィのデータを書き込むだけの容量が残っていないことがあります．特に,「ベストプレープロ野球」はターボファイルのほとんどの容量を使いますので，ウィザードリィのデータを書き込むことはできません．この場合は，ご面倒ですが，別のターボファイルを用意するか，ターボファイルの電池を一度抜いてデータをすべて消し，もう一度データを書き込んでください．また，ターボファイルⅡをお持ちなら，別のバンクを選んでから書き込んでください．

# 冒険

いよいよ迷宮での冒険です．

## ■キャンプ

迷宮に入るとすぐにキャンプを設営します．ここでまず，冒険の準備をしてください．次のようなコマンドが使えます．

●調べる(Inspect)…キャラクタの強さや持物などを見ます．このとき，さらに次のコマンドが使えます．

●呪文を唱える(Spell)…キャンプ時に唱えられる呪文だけが表示されます．

●装備する(Equip)…持物を装備します．武器，防具などは装備しないと役に立ちません．装備したアイテムには名前の左に＊記号が付きます．装備できないアイテムには＃記号が付いています．特別な力を秘めているアイテムを持っていると，その力を使うかどうか聞いてきます．

●渡す(Trade)…持物を他のメンバーに渡します．装備しているアイテムは渡せません．メンバーのリストが出ますから，渡したいメンバーを指定してください．名前の右の数字は，そのメンバーの持物の数です．

●識別する(Identify)…ビショップだけが使える能力です．迷宮内で拾ったアイテムは，正体が不明ですが，このコマンドを使うと何であるかがわかります．レベルが低いうちはなかなか識別できませんが何度も繰り返せば成功します．また，誤ってアイテムに触ってしまうこともあり，その場合は装備したのと同じ状態になります．もし，そのアイテムが呪われていたら外せなくなります．

●使う(Use)…薬，巻物，魔法のアイテムなどを使います．

●お金を集める(Pool Gold)…他のメンバーの持ち金をすべて集めます．

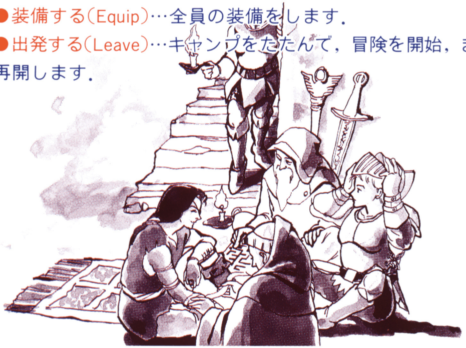
●読む(Read)…呪文書を読み，覚えている呪文を確認できます．

●捨てる(Drop)…捨てると無くなりますから注意して使ってください．

●再編成(Reorder)…メンバーの順番を並び換えます．順番はモンスターとの戦闘時に影響します．戦闘では，最初の3人が武器を使って攻撃できますが，同時にモンスターからも武器による攻撃を受ける可能性があります．したがって，攻撃力が弱く，防御力の低い(A.C.の高い)メンバーは後ろにするのが良いでしょう．ただし，モンスターの吐く炎とか呪文の力などは順番に関係しません．

●装備する(Equip)…全員の装備をします．

●出発する(Leave)…キャンプをたたんで，冒険を開始，または再開します．



## ■迷宮でのコントローラの操作方法

✚ボタン…………上に押すと前に進みます．ただし，ドアは開きません．左・右・下で向きが変わります．

Aボタン…………ドアを蹴り開けます．目の前にドアが無ければ単に前進します．

Bボタン…………キャンプを設営します．

スタートボタン…パーティウインドウが消えます．もう一度押すと表示されます．

セレクトボタン…次のコマンドが使えます．

● 冒険の中断(Quit)…冒険を中断します．画面は城に戻りますが，パーティはもとの場所で冒険の再開を待っています．冒険を再開するには，町外れで『冒険を再開する(Restart An "Out" Party)』を使ってください．

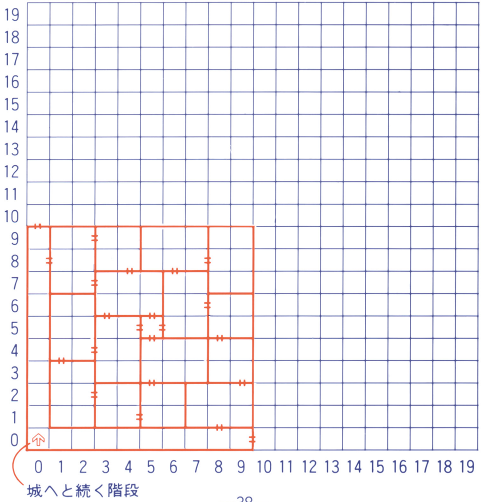
● 仲間を探す(Search)…付近を探索し，冒険を中断したり，全滅したパーティを見つけます．現在のパーティがいるのと同じ地域を探索しますが，ドアや壁の向こうは探しません．全滅したパーティの死体は，モンスターに荒らされて金や装備が無くなっていることがあります．発見したキャラクタの名前が表示されますから，パーティに加えたいキャラクタを指定してください．

● タイマーの設定(Set Timer)…メッセージが消えるまでの時間を変えます．60分の1秒単位で数値が小さいほどメッセージが早く消えます．

## ■迷宮

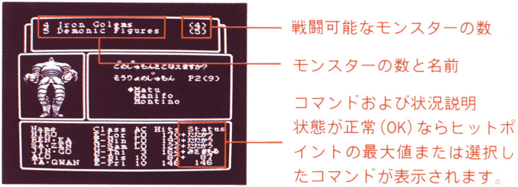
キャンプをたたむと，画面には迷宮が表示されます．迷宮は暗いので，自分のいる位置の1歩先までしか見えませんが，ミルワ(Milwa)などの呪文を唱えると，遠くまで見えるようになり，またシークレットドア(隠されたドア)も見えるようになります．1つの階は，東西，南北とも20マスの正方形をしています．パーティは最初，城へ続く階段(南西の隅)にいて，北を向いています．

地下1階の地図の一部



## ■戦闘

　モンスターに出会うと戦闘モードになります．戦闘は，メンバーの行動を次ページのコマンドから選びます．全員の行動を決めると，戦闘が始まり，結果が表示されます．戦闘のたびにメンバーの状態が書き換えられ，死んだり戦闘不能になったメンバーはパーティの後方に移されます．モンスターを倒すと，メンバーの得た経験値とゴールドが表示されます．




## ■奇襲

　時として，モンスターに奇襲されたり，出会ったモンスターがこちらに気付いていなかったりすることがあります．この場合，どちらかが一方的に攻撃をしかけられますが，呪文は唱えられませんので慎重にコマンドを選んでください．

## ■友好的なモンスター

　たまに友好的なモンスターにも出会います．その場合は，戦うか立ち去るかを選べます．このとき，どららを選ぶかでキャラクタの性格が変わることがあるので注意してください．たとえば，善のキャラクタが友好的なモンスターと戦うことを選んだりすると悪に変わることがあります．ただし，中立の性格は変化しません．

## ■戦闘時のコマンド

●戦う(Fight)…武器で敵を攻撃します．前列３人だけが使えます．2つ以上のモンスターの群と対している場合は，どの群と戦うかを指定してください．

●身を守る(Parry)…防御体制をとります．武器を防御の道具として使い，撃たれにくくします．

●魔法を使う(Spell)…呪文を唱えます．奇襲攻撃のときには使えません．

●呪いを解く(Dispell)…僧侶と，レベルの高いビショップとロードだけが使えます．アンデッド(Undead：死にぞこない)系のモンスターの呪いを解き，何体かを崩壊させます．ただし，呪いを解いたモンスターの経験値は得られません．

●アイテムを使う(Use Item)…魔法のアイテムを使います．

●逃げる(Run)…その場から逃げ出します．誰かが使うと全員で逃亡を試みますが，必ず成功するわけではありません．

●前に戻る(Take Back)…前のメンバーからコマンド選択をやり直します．

## ■宝箱

　モンスターを倒すと，宝箱が見つかることがあります．この中にはお金やアイテムが入っていますが，たいてい罠がしかけられています．

　箱が開くと，中身は山分けにされます．金は生存者で均等に，アイテムは適当に配分されます．ただし，メンバー全員がアイテムを8個ずつ持っていると，アイテムは手に入りません．常に誰かの持物に空きを用意しておきましょう．

　次のコマンドが使えます．

●調べる(Inspect)…箱にどんな罠がしかけられているかを調べます．調べるメンバーを指定すると，罠の名前が表示されます．時には，間違えることも，罠を作動させてしまうこともありますが，盗賊ならめったにこういう失敗はしません．

●カルフォ(Calfo)…カルフォの呪文を唱えます．これは僧侶のレベル2の呪文で，しかけられた罠を95%の確率で見抜きます．

●罠をはずす(Disarm)…罠をはずすメンバーと，しかけられていると思う罠を指定してください．罠が違っていたり，合っていても誤って作動させてしまうこともあります．

●開ける(Open)…罠がしかけられていないと思うときに使います．もし，罠があったら目も当てられない結果になるでしょう．

●開けずに立ち去る(Leave Alone)…宝箱を捨て去ります．もちろん宝は手に入りませんが，罠を作動させてしまう心配もありません．

## ■全滅

時には，パーティが全滅することもあります．その場合，城で別のパーティ(5人以下)を組み，全滅した場所まで行き，セレクトボタンを押して，『仲間を捜す(Search)』でメンバーを救出してください．しかし，運の悪いメンバーは永遠に失われたり(Lost)，持物や金が無くなっていることもあります．

## ■初心者の方へ

★パーティのバランスを取ることが大事です．最初は戦士2人，魔法使い2人，それに僧侶と盗賊の6人編成のパーティが良いでしょう．レベル1～3で作れる最強のパーティだからです．

★「君子危うきに近寄らず」という言葉を忘れずに．始めたばかりの冒険者たちのモットーは，「逃げても生き延びればまた戦える」でしょう．パーティよりも強いモンスターに出会うのは避けられません．メンバーの何人かが戦えなくなるようなら逃げるべきです．

★呪文を活用しましょう．戦闘時にカティノ(Katino)の呪文が効けば，楽に敵を倒せます．もちろん，効かない敵もいますから，倒す自信がなければすぐに逃げましょう．

★誰かが負傷したり，呪文を使い切ったら，すぐに城に戻って体力や呪文の力を回復しましょう．キャラクタを育てる最初の方法は，迷路に入って一度戦ったら，すぐに城に戻ってくることです．

★正確な地図を作成し，常にチェックしましょう．たくさんのモンスターから逃げるときにとても役立ちます．しかし，間違った地図を作らせるような仕掛けに気を付けましょう．

# 呪文

呪文は全部で53種類あり，2つのグループに別れています．ひとつは，魔法使い，ビショップ，侍が習得できるもので，主に攻撃型の呪文です．もうひとつは，僧侶，ビショップ，ロードが習得できるもので，主に治療，防御の呪文です．どちらのグループの呪文も7つのレベルに分かれ，各レベルごとに使用できる回数があります．もちろんレベルが高いほど強力な呪文です．キャラクタは，レベル1の呪文から覚え始め，経験を積んでレベルが上がると，高いレベルの呪文を覚えます．同時に，呪文の使用回数も増えます(最大で9です)．

キャンプや戦闘時に，『呪文を唱える(Spell)』を選ぶと，呪文がレベルごとに表示されます．ただし，そのときに使える呪文だけが表示されます．呪文の右に表示されるカッコの中の数字は，そのレベルの呪文を唱えられる回数です．呪文がいつ使えるかは，次ページからの説明を見てください．✚ボタンの左右で呪文のレベルが変わります．使いたいレベルの呪文が表示されたら，✚ボタンの上下で呪文を選び，Aボタンを押してください．

## ■新しい呪文とレベルの変更

今回，魔法使い系に3つの呪文が加わりました．レベル2のMELITO，レベル4のTZALIK，レベル6のLADALTOです．

また，魔法使い系，僧侶系とも，レベルの変更されている呪文がありますのでご注意ください．52～53ページに呪文の一覧表を載せましたのでご利用ください．

# 魔法使いの呪文(全24種類)

呪文の前に付いている記号は次の意味を持っています.

＊…新しく加わった呪文

♯…レベルが変更された呪文

## ●魔法使いのレベル1の呪文(4種類)

Halito：ハリト[小炎](戦闘時：敵1人)…野球ボール大の火の玉を呼び出し，1～8のダメージを与えます.

Mogref：モグレフ[鉄身](戦闘時：使用者)…使用者のACを2下げます. 効果は戦闘の間続きます.

Katino：カティノ[悪しき空気](戦闘時：敵1隊)…1隊の敵をほぼすべて眠らせます. 眠っている敵には通常の2倍のダメージを与えられます.

Dumapic：デュマピック[明瞭](キャンプ時：パーティ全員)…城へと続く階段からの距離(北と東にいくつ)と，向きを教えてくれます.

## ●魔法使いのレベル2の呪文 (3種類)

＊Melito：メリト[小さき火花](戦闘時：敵 I 隊)…火花を呼び起こし，敵1隊に1～8のダメージを与えます.

Dilto：ディルト[暗闇](戦闘時：敵 I 隊)…敵を暗闇に閉ざし，敵の防御を手薄にします.

Sopic：ソピック[半透明](戦闘時：使用者)…使用者を透明にし(ACを 4 下げて),防御力を強めます.

## ●魔法使いのレベル3の呪文 (3種類)

Mahalito：マハリト[大炎](戦闘時：敵1隊)…4～24のダメージを与える爆発を起こします.

Molito：モリト[火花の嵐](戦闘時：敵1隊)…火花を呼び起こし，1隊の約半数の敵に3～18のダメージを与えます．

#Morlis：モーリス[恐怖](戦闘時：敵1隊)…敵に味方への恐怖感を与え，敵の防御を手薄にします．Diltoの2倍の効果があります．

**●魔法使いのレベル4の呪文（3種類）**

*Tzalik：ツザリク[神の拳](戦闘時：敵1人)…神聖で強力な力を呼び出し，敵に24～58のダメージを与えます．

Dalto：ダルト[吹雪の突風](戦闘時：敵1隊)…吹雪の突風を起こし，冷気によって敵に6～36のダメージを与えます．

Lahalito：ラハリト[炎の嵐](戦闘時：敵1隊)…炎により，敵に3～36のダメージを与えます．

●魔法使いのレベル5の呪文（4種類）

Mamorlis：マモーリス[恐慌](戦闘時：すべての敵)…すべての敵に影響を与えるMorlisです．

Makanito：マカニト[致死の空気](戦闘時：すべての敵)…8レベル以下（HPが約35～40）のすべての敵を殺します．

Madalto：マダルト[凍結](戦闘時：敵1隊)…Daltoの改善されたもので，冷気で敵に8～64のダメージを与えます．

#Zilwan：ジルワン[退散](戦闘時：敵1人)…アンデッド(Undead：死にぞこない)系のモンスター1匹を破壊します．

**●魔法使いのレベル6の呪文（4種類）**

*Ladalto：ラダルト[氷の嵐](戦闘時：敵1隊)…非常に強力なMadaltoで，敵1隊に34～98のダメージを与えます．

Lakanito：ラカニト[窒息](戦闘時：敵1隊)…敵1隊が全滅します．影響しない敵もいます．

Masopic：マゾピック[透明](戦闘時：パーティ全員)…パーティ全員のACを4下げます.

Haman：ハマン[変化](戦闘時：さまざま)…この呪文は本当に恐ろしく，何が起こるかわかりませんが，大抵はパーティを救います．この呪文を使うには13レベル以上でなくてはならず，1レベル分の経験値が失われます.

## ●魔法使いのレベル7の呪文（3種類）

Malor：マロール[幻姿](いつでも：パーティ全員)…テレポート(遠隔移動)の呪文です．戦闘中に使用すると，どこへテレポートするかわかりません．キャンプ時には使用者が精神を集中できますから目的地を指定できます(北へ5，東へ2，上へ3というように現在地からの距離で指定します)．しかし，迷宮の外や，迷宮内の岩の中にテレポートすると全滅し，さらに城に跳ね飛ばされてしまいます．ですから，この呪文の使用には最大の注意を払ってください.

Mahaman：マハマン[転化](戦闘時：パーティ全員)…Hamanと同様の資格が必要ですが，その効果はさらに強力です．これらの呪文は生存の望みがもう無いときに使ってください.

Tiltowait：ティルトウェイト[核撃](戦闘時：すべての敵)…この呪文の影響は核融合爆発と同様と言えるでしょう．すべての敵に10～150のダメージを与えます.

# 僧侶の呪文(全29種類)

呪文の前に付いている記号は次の意味を持っています.

#…レベルが変更された呪文

## ●僧侶のレベル1の呪文 (5種類)

Kalki:カルキ[祝福](戦闘時:パーティ全員)…ACを1下げて,ダメージを受けにくくします.

Dios:ディオス[薬石](いつでも:メンバー1人)…ヒットポイントを1~8だけ回復します.

Badios:バディオス[障害](戦闘時:敵1人)…敵に1~8のダメージを与えます.Diosのちょうど逆です.(Baは「逆」を意味します.)

Milwa:ミルワ[光明](いつでも:パーティ全員)…迷路をさらに遠くまで見ることができ,また隠されたドアを浮かび上がらせる,やわらかな光を投げかけます.この呪文は短時間しか持ちません.この呪文が効いていると,キャンプのときに「あかり(Light)」と表示されます.

Porfic:ポーフィック[楯](戦闘時:使用者)…使用者のACを4だけ下げます.この効果は戦闘が終るまで続きます.

## ●僧侶のレベル2の呪文 (4種類)

Matu:マツ[祝福と熱中](戦闘時:パーティ全員)…Kalkiと同じ効果を持ちますが2倍の力があります.

Calfo:カルフォ[透視](略奪時:使用者)…宝箱に仕掛けられた罠が何であるかを95%の確率で調べます.この呪文は宝箱が見えているときだけ使用してください.

Manifo：マニフォ[彫像](戦闘時：敵1隊)…1攻撃以上の間，敵を彫像のようにこわばらせます．

Montino：モンティノ[静寂の空気](戦闘時：敵1隊)…敵のまわりの空気に音を伝えなくさせます．敵は呪文を唱えることができなくなります．

#Kandi：カンディ[所在](キャンプ時：メンバー1人)…迷路の中に取り残されたメンバーが，何階のどのあたりにいるかがわかります．

## ●僧侶のレベル3の呪文（4種類）

Dialko：ディアルコ[柔軟](いつでも：メンバー1人)…麻痺したメンバーを回復します．

Latumapic：ラツマピック[識別](いつでも：パーティ全員)…戦っている敵の正体を識別します．この効果はパーティが城へ帰るまで有効です．この呪文が効いているとキャンプのときに「しきべつ(Identify)」と表示されます．

#Dial：ディアル[施療](いつでも：メンバー1人)…ヒットポイントを2～16だけ回復します．

#Badial：バディアル[征伐](戦闘時：敵1人)…2～16のダメージを敵に与えます．

## ●僧侶のレベル4の呪文（4種類）

#Lomilwa：ロミルワ[増光](いつでも：パーティ全員)…Milwaと同様の効果がありますが，より長い時間有効です．

#Bamatu：バマツ[祈願](戦闘時：パーティ全員)…Matuの2倍の効果があります．

Latumofis：ラツモフィス[解毒](いつでも：メンバー1人)…毒に冒されたキャラクタを回復します．

Maporfic：マポーフィック[大いなる楯](いつでも：パーティ全員)…Porficの改善されたもので，その効果は冒険を終えて城に戻るまで持続します．この呪文が効いているとキャンプのときに「ほご(Protect)」と表示されます．

#Litokan：リトカン[炎の塔](戦闘時：敵1隊)…炎の塔で敵1隊に打撃を与え，3～24のダメージをそれぞれに与えます．

### ●僧侶のレベル5の呪文（6種類）

Dialma：ディアルマ[物療](いつでも：メンバー1人)…メンバー1人のヒットポイントを3～24だけ回復します．

Badialma：バディアルマ[討伐](戦闘時：敵1人)…3～24のダメージを敵に与えます．

Di：ディ[生命](キャンプ時：メンバー1人)…死んだメンバーを復活させますが，ヒットポイントは1しかありません．寺院での復活の方が安全です．

Badi：バディ[致死](戦闘時：敵1人)…敵に冠状動脈血栓を誘発します．死を与えることもあります．

### ●僧侶のレベル6の呪文（4種類）

Lorto：ロルト[鋭刃](戦闘時：敵1隊)…鋭い刃を呼び出し，敵に6～36のダメージを与えます．

Madi：マディ[完治](いつでも：メンバー1人)…ヒットポイントをすべて回復し，死以外のいかなる状態からも回復します．

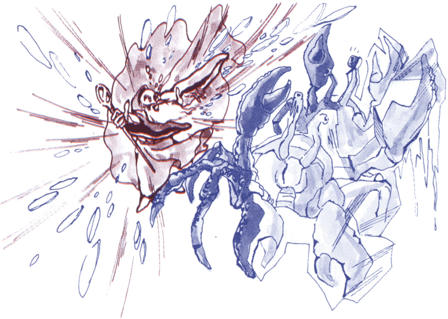
Mabadi：マバディ[不具](戦闘時：敵1人)…目標とした敵から1～8のヒットポイントを残したすべてのヒットポイントを奪い去ります.

Loktofeit：ロクトフェイト[召還](戦闘時:パーティ全員)…すべてのメンバーを城へテレポートで戻します．ただし，全員の装備やほとんどの金は失われてしまいます．また，この呪文の効かない場所もあります.

## ●僧侶のレベル7の呪文（2種類）

Malikto：マリクト[激怒](戦闘時：すべての敵)…すべての敵に12～72のダメージを与えます.

Kadorto：カドルト[蘇生](いつでも：メンバー1人)…Diと同様に死者を生き返らせ，さらに，すべてのヒットポイントも回復させます．灰になったキャラクタも生き返らせます．もちろん，Diと同様に，寺院での復活の方が安全です.



# 呪文一覧表

呪文の前に付いている記号は次の意味を持っています.

＊…新しく加わった　　#…レベルが変更された

## 魔法使いの呪文

| L | 呪　文 | 時 | 範　囲 | 効　　果 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Halito | 戦 | 敵1人 | 1～8のダメージ |
| | Mogref | 戦 | 使用者 | ACを2下げる |
| | Katino | 戦 | 敵1隊 | 敵を眠らせる |
| | Dumapic | キ | パーティ | 現在位置を知る |
| 2 | *Melito | 戦 | 敵1隊 | 1～8のダメージ |
| | Dilto | 戦 | 敵1隊 | 敵の防御を手薄にする |
| | Sopic | 戦 | 使用者 | ACを4下げる |
| 3 | Mahalito | 戦 | 敵1隊 | 4～24のダメージ |
| | Molito | 戦 | 敵1隊 | 3～18のダメージ |
| | #Morlis | 戦 | 敵1隊 | Diltoの2倍の効果 |
| 4 | *Tzalik | 戦 | 敵1人 | 24～58のダメージ |
| | Dalto | 戦 | 敵1隊 | 6～36ダメージ |
| | Lahalito | 戦 | 敵1隊 | 3～36のダメージ |
| 5 | Mamorlis | 戦 | 敵全部 | すべての敵へのMorlis |
| | Makanito | 戦 | 敵全部 | 8レベル以下の敵を殺す |
| | Madalto | 戦 | 敵1隊 | 8～64のダメージ |
| | #Zilwan | 戦 | 敵1人 | アンデッド系を破壊する |
| 6 | *Ladalto | 戦 | 敵1隊 | 34～98のダメージ |
| | Lakanito | 戦 | 敵1隊 | 敵の1隊が全滅する |
| | Masopic | 戦 | パーティ | 全員のACを4下げる |
| | Haman | 戦 | さまざま | 神のご加護を求める |
| 7 | Malor | 常 | パーティ | テレポートする |
| | Mahaman | 戦 | パーティ | 神のご加護を求める |
| | Tiltowait | 戦 | 敵全部 | 10～150のダメージ |

## 僧侶の呪文

| L | 呪　文 | 時 | 範　囲 | 効　　果 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Kalki | 戦 | パーティ | 全員のACを1下げる |
| | Dios | 常 | メンバー | HPを1～8だけ回復する |
| | Badios | 戦 | 敵1人 | 1～8のダメージ |
| | Milwa | 常 | パーティ | 迷路を明るくする |
| | Porfic | 戦 | 使用者 | ACを4下げる |
| 2 | Matu | 戦 | パーティ | Kalkiの2倍の効果 |
| | Calfo | 奪 | 使用者 | 宝箱の罠を調べる |
| | Manifo | 戦 | 敵1隊 | 敵をこわばらせる |
| | Montino | 戦 | 敵1隊 | 敵の呪文を封じ込める |
| | #Kandi | キ | メンバー | 行方不明者を探す |
| 3 | Dialko | 常 | メンバー | 麻痺を治療する |
| | Latumapic | 常 | パーティ | 敵の正体を識別する |
| | #Dial | 常 | メンバー | HPを2～16だけ回復する |
| | #Badial | 戦 | 敵1人 | 2～16のダメージ |
| 4 | #Lomilwa | 常 | パーティ | 迷路を長時間明るくする |
| | #Bamatu | 戦 | パーティ | Matuの2倍の効果 |
| | Latumofis | 常 | メンバー | 毒を消す |
| | Maporfic | 常 | パーティ | 冒険中持続するPorfic |
| | #Litokan | 戦 | 敵1隊 | 3～24のダメージ |
| 5 | Dialma | 常 | メンバー | HPを3～24だけ回復する |
| | Badialma | 戦 | 敵1人 | 3～24のダメージ |
| | Di | キ | メンバー | 死者を復活する |
| | Badi | 戦 | 敵1人 | 敵に致命傷を与える |
| 6 | Lorto | 戦 | 敵1隊 | 6～36のダメージ |
| | Madi | 常 | メンバー | HPをすべて回復する |
| | Mabadi | 戦 | 敵1人 | 敵を瀕死の状態にする |
| | Loktofeit | 戦 | パーティ | 城へテレポートする |
| 7 | Malikto | 戦 | 敵全部 | 12～72のダメージ |
| | Kadorto | 常 | メンバー | 死および灰からの復活 |

# Q&A

Q：高いボーナスポイントが出たのに侍が作れない！

A：そのキャラクタの性格は悪ではありませんか？ 侍になるには，善か中立の性格でなければなりません．

Q：酒場でパーティを組むとき，キャラクタの名前が消えることがあるのはなぜ？

A：酒場でパーティを組めるのは，性格の合うものだけです．ですから，たとえば最初に善のキャラクタを選ぶと，性格の合わない悪のキャラクタは表示されなくなります．

Q：性格が変わってしまったら，どうやって元に戻すの？

A：友好的なモンスターと出会ったときに，戦うか立ち去るかを聞かれます．このとき，『戦う』を選ぶと，善の性格が悪に変わることがあります．逆に『立ち去る』を選ぶと，悪が善に変わることがあります．ですから，善を悪にしたいときは『戦う』を，悪を善にしたいときは『立ち去る』を選んでください．ただし，確実に性格が変わるわけではありませんから，もし本当に性格を変えたい場合は気長にやってください．

Q：中立の性格は善とか悪に変わりますか？

A：性格が変わるのは善と悪だけです．

Q：カント寺院に入れないんですがどうしてなの？

A：4つの場合が考えられます．(1)カント寺院にお世話になるキャラクタがいない．(2)あなたがまだパーティを組んでいない．(3)カント寺院にお世話になるべきキャラクタをパーティに加えてしまっている．(4)カント寺院にお世話になるべきキャラクタがまだ迷宮に残されている．

Q：行方不明のキャラクタはどうやって探すの？

A：僧侶のレベル2の呪文，Kandi(カンディ)を唱えると，そのキャラクタが何階のどのあたりにいるかを教えてくれます．パーティをその付近に連れて行き，セレクトボタンを押し，『仲間を探す(Search)』を選んでください．

Q：馬小屋に止まっても歳を取るのですか？

A：もちろん取ります．

Q：迷路を歩いているときにうっかりリセットスイッチを押してしまったら？

A：『町外れ』に行き，『冒険の再開(Restart An "Out" Party)』を選び，再開したいパーティのメンバーを1人選んでください．リセットする直前にキャンプか戦闘をしたあたりから冒険が再開します．

Q：冒険を再開したら，メンバーがどこかへ行ってしまった！

A：死亡したキャラクタがパーティにいるときに，冒険を中断したり，リセットスイッチを押すと，冒険を再開してもそのキャラクタはパーティには入っていません．しかし，その近くに倒れているはずですので，あわてずにセレクトボタンを押し，『仲間を探す(Search)』を選んでください．

Q：『タイマーの設定』とはどういう意味？

A：戦闘時などに，メッセージが表示されて消えるまでの時間です．この値が大きいほど，消えるまでの時間が長くなります．最大(∞記号)にしておくと，Aボタンを押すまでメッセージが表示されたままになります．

Copyright © 1990
by Andrew Greenberg, Inc.
Robert Woodhead, Inc.
and Sir-Tech Software, Inc.
All Rights Reserved.

Wizardry is a registered trademark of
Sir-Tech Software, Inc.

Wizardry-Knight of Diamonds
is a copyrighted program licenced to
ASCII Corporation by Sir-Tech Software, Inc.

Japanese translation by
Game Studio, Inc.
and ASCII Corporation

**FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY**
本商品の輸出、使用営業及び賃借を禁じます。

**株式会社アスキー**
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
TEL 03-486-7111(代)　03-250-5600(情報)

電話，手紙などでヒント，内容をご質問されてもお答えできません．ファミコン雑誌，攻略本などを参考にしてください．

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です．